

## El lenguaje audiovisual interactivo en el sistema a distancia

**Dr. Rubén Escobedo Cabello**

Universidad Autónoma del Estado de México

rbnescobedoc@gmail.com

### RESUMEN

En el ámbito de la educación a distancia, el uso del lenguaje audiovisual interactivo ha sido objeto de investigación debido a su impacto significativo en la mejora de la experiencia del aprendizaje. Este enfoque se vale de recursos como videos, animaciones y simulaciones interactivas para no solo captar la atención de los estudiantes de manera efectiva, sino también para facilitar la comprensión de conceptos complejos y fomentar la participación activa. La flexibilidad y accesibilidad de estos medios permiten a los estudiantes aprender a su propio ritmo y desde cualquier lugar, promoviendo una educación más personalizada y adaptativa. Además, la interactividad de estos recursos fortalece la colaboración entre estudiantes, creando un entorno de aprendizaje dinámico y colaborativo. Este artículo de investigación explora cómo el lenguaje audiovisual interactivo enriquece la educación a distancia al optimizar el compromiso, la comprensión y el rendimiento académico de los estudiantes.

**Palabras clave:** lenguaje, audiovisual, interactivo, sistema a distancia.

### Interactive audiovisual language in the distance system

#### ABSTRACT

In the field of distance education, the use of interactive audiovisual language has been the subject of research due to its significant impact on improving the learning experience. This approach uses resources such as videos, animations, and interactive simulations to not only effectively engage students, but also facilitate understanding of complex concepts and encourage active participation. The flexibility and accessibility of these media allow students to learn at their own pace and from anywhere, promoting a more personalized and adaptive education. Furthermore, the interactivity of these resources strengthens collaboration between students, creating a dynamic and collaborative learning environment. This research article explores how interactive audiovisual language enriches distance education by optimizing student engagement, understanding, and academic performance.

**Keywords:** language, audiovisual, interactive, remote system.

#### Introducción

La creciente integración de tecnologías digitales en la educación y otros entornos a distancia ha transformado la manera en que se comunica y se aprende. En este contexto, el lenguaje audiovisual interactivo ha emergido como un componente clave para mejorar la eficacia de la comunicación y la interacción en plataformas digitales. La justificación de este artículo radica en la necesidad de entender cómo este lenguaje, que combina elementos visuales y auditivos con funcionalidades interactivas, impacta y optimiza el proceso de enseñanza y aprendizaje en sistemas a distancia.

El artículo aborda la relevancia del lenguaje audiovisual interactivo en un contexto de creciente demanda por métodos de enseñanza que integren la tecnología de manera eficaz. La capacidad de los sistemas a distancia para ofrecer contenido que no solo sea informativo, sino también interactivo y visualmente atractivo, es fundamental para mantener el compromiso y la motivación de los estudiantes.

La justificación del estudio también se apoya en la necesidad de abordar las brechas existentes en la investigación sobre cómo los elementos del lenguaje audiovisual interactivo se utilizan y perciben en diferentes contextos educativos. El artículo busca aportar una visión comprensiva y actualizada que ayude a mejorar la implementación de estas tecnologías y, en última instancia, optimizar los resultados de aprendizaje en entornos a distancia.

## **1. El lenguaje audiovisual interactivo**

En el presente artículo se analiza el impacto y la evolución del lenguaje audiovisual interactivo en el contexto de la educación a distancia. Con el auge de las plataformas digitales y la necesidad creciente de metodologías de enseñanza más dinámicas, el lenguaje audiovisual interactivo ha emergido como una herramienta clave para mejorar la experiencia de aprendizaje. A través de un enfoque metodológico mixto, se analizaron diversos recursos interactivos y su efectividad en la retención de conocimientos y la participación activa de los estudiantes. Los datos fueron recolectados mediante encuestas a estudiantes de programas de educación a distancia, validando los instrumentos a través de pruebas piloto que aseguran la fiabilidad y relevancia de los hallazgos. Este estudio proporciona una visión integral sobre cómo el lenguaje audiovisual interactivo puede transformar la educación a distancia, ofreciendo recomendaciones para su implementación efectiva.

Para iniciar este artículo, se propone la siguiente definición de "lenguaje": el lenguaje es un sistema de signos que permite la comunicación y la expresión de ideas, emociones y pensamientos a través de códigos convencionales que pueden ser comprendidos por una comunidad determinada. Este concepto no solo abarca la comunicación verbal, sino también otras formas de expresión, como el lenguaje audiovisual, que combina imágenes, sonidos y elementos interactivos para transmitir mensajes de manera efectiva y

significativa, especialmente en contextos educativos a distancia, lo anterior se fundamenta en lo que menciona Ríos (2010, p.4) respecto al lenguaje: "...lenguaje es un sistema de códigos con la ayuda de los cuales se designan los objetos del mundo exterior, sus acciones, cualidades y relaciones entre los mismos" El lenguaje audiovisual es un sistema de comunicación que combina elementos visuales y sonoros para transmitir mensajes e ideas. Este tipo de lenguaje utiliza imágenes, videos, sonidos y música para crear contenidos digitales como conceptos de manera más rica y dinámica que el lenguaje verbal solo. Los elementos visuales, como gráficos, imágenes en movimiento y colores, se complementan con sonidos, como diálogos, efectos especiales y música, para ofrecer una experiencia comunicativa más completa y envolvente, de acuerdo a lo anterior Martínez (2021, p.3) quien habla respecto a la relación entre el lenguaje y los ordenadores al señalar que:

El campo de estudio que se centra en las interacciones entre el lenguaje humano y los ordenadores se llama procesamiento del lenguaje natural (pln)". En éste convergen la informática, la inteligencia artificial, y la lingüística computacional. El plan, explican, busca que los ordenadores puedan analizar, comprender y entender el lenguaje humano. Por ello, implementa un lenguaje natural para comunicarnos con la computadora de manera más entendible y natural, ya que permite entender las oraciones que le sean suministradas

El lenguaje audiovisual es multisensorial porque combina estímulos visuales y auditivos para transmitir información y emociones de manera integral. Utiliza imágenes, videos, gráficos y sonidos, como diálogos, música y efectos sonoros, creando una experiencia comunicativa que involucra simultáneamente la vista y el oído. Esta combinación permite una comunicación más rica y envolvente, ya que las imágenes pueden ilustrar conceptos complejos mientras que el sonido intensifica el impacto emocional y añade contexto. La naturaleza multisensorial del lenguaje audiovisual mejora la retención, haciendo que el contenido sea más atractivo y memorable, y adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje y preferencias individuales, se fundamenta lo anterior de acuerdo a lo que Martínez (2021, p.3) menciona al señalar que: "Cuando hablamos de lenguaje audiovisual, nos referimos a un conjunto de símbolos y normas que facilitan la comunicación multisensorial a través de lo visual y auditivo, es decir, los elementos constitutivos de este lenguaje son la imagen y el sonido"

Es importante definir lo que es una imagen, por lo que una imagen se define como una representación visual de un objeto, escena o concepto que puede ser capturada, creada o proyectada en diferentes formatos, como fotografías, ilustraciones, gráficos o videos. Las imágenes sirven para transmitir información, emociones o ideas mediante elementos visuales como formas, colores, texturas y composiciones. Pueden ser estáticas, como una fotografía, o en movimiento, como en un video. Las

imágenes juegan un papel crucial en la comunicación y el diseño, ya que ayudan a ilustrar, enfatizar o complementar el contenido textual, facilitando una comprensión más rica y visualmente atractiva del mensaje. Calónico (2020, p.22) señala que la imagen es el elemento visual de nuestro producto y este representa la realidad.

Así mismo, es relevante definir lo que es el sonido, ya que está relacionado con el lenguaje audiovisual. El sonido es una vibración que viaja a través de un medio, como el aire, el agua o un sólido, y que es percibida por el oído humano o por dispositivos de detección. Se produce cuando un objeto vibra, generando ondas acústicas que se propagan en forma de variaciones de presión en el medio. Estas ondas son captadas por el oído, donde se convierten en señales eléctricas enviadas al cerebro, permitiendo la percepción del sonido. El sonido puede variar en frecuencia, que determina el tono (grave o agudo), y en amplitud, que afecta el volumen (intenso o suave), se sustenta lo anterior de acuerdo a lo que dice . Calónico (2020, p.23) al definir al sonido como un medio de acompañamiento relacionado con lo que estamos viendo el cual se conoce como sonido diegético. Cuando no están relacionados con lo que vemos en pantalla, sino más bien una intención de resaltar lo que vemos, y lo llamamos sonido no diegético.

La interactividad es el proceso mediante el cual los usuarios pueden interactuar y participar activamente con un sistema, medio o contenido, en lugar de ser simplemente receptores pasivos de información. En un contexto digital, la interactividad permite a los usuarios realizar acciones, tomar decisiones y recibir respuestas en tiempo real, creando una experiencia personalizada y dinámica. Esto se manifiesta en diversas formas, como clics, desplazamientos, selecciones, y entradas de datos en aplicaciones, videojuegos, sitios web y otros entornos digitales. La interactividad enriquece la comunicación y la experiencia del usuario al ofrecer una mayor implicación y control sobre el contenido y la funcionalidad, se fundamenta lo anterior de acuerdo a lo que indican Guevara y Mira (2018) que definen a la interactividad como: “un diálogo entre el hombre y la máquina, que hace posible la producción de objetos textuales nuevos, no completamente previsibles a priori”.

En el lenguaje audiovisual, el sonido, la imagen y la interactividad se combinan para ofrecer una experiencia comunicativa integral y dinámica. El sonido proporciona una dimensión auditiva esencial, con elementos como diálogos, efectos sonoros y música que establecen el tono y el contexto del mensaje. La imagen, por su parte, ofrece una representación visual que ilustra y complementa la información, facilitando una comprensión más profunda y emocional. La interactividad permite a los usuarios participar activamente, tomar decisiones y personalizar su experiencia, haciendo que el contenido sea más envolvente y adaptado

a sus preferencias. Juntos, estos elementos crean una experiencia comunicativa más rica y personalizada, donde el sonido enriquece la imagen y la interactividad añade un nivel adicional de implicación y control.

## 2. La relación entre el lenguaje audiovisual y la comunicación audiovisual

La comunicación como sistema es un conjunto organizado de componentes interrelacionados que trabajan conjuntamente para facilitar el intercambio de información y la transmisión de mensajes entre individuos o grupos. Este sistema incluye emisores, receptores, canales de comunicación, códigos y contextos que influyen en la interpretación y comprensión de los mensajes. Cada componente del sistema juega un papel crucial en la efectividad de la comunicación, asegurando que la información se transmita de manera clara y precisa, y que se alcance una comprensión mutua. La comunicación como sistema puede ser verbal, no verbal o digital, y su eficacia depende de la interacción y coordinación de todos sus elementos. Peralta (2000, p.55) dice que la comunicación es: “La Comunicación es una serie de actos comunicativos o actos de habla que pueden ser usados sistemáticamente para propósitos particulares”

La comunicación audiovisual es el proceso de transmitir mensajes e información mediante la combinación de elementos visuales y auditivos. Este tipo de comunicación utiliza imágenes, videos, gráficos, sonidos, música y diálogos para crear una experiencia rica y multifacética que facilita la comprensión y el impacto del mensaje. Al integrar estos dos tipos de estímulos, la comunicación audiovisual permite transmitir información de manera más efectiva y envolvente que el uso exclusivo de texto o audio. Se emplea en diversos medios como películas, programas de televisión, presentaciones multimedia y plataformas digitales, proporcionando una forma dinámica y accesible de comunicar ideas y emociones. Terrazas y Coca (, 2019, p.16) hablan respecto a la comunicación audiovisual al indicar que:

Todo lo que representa comunicación o intercambio de información por medio de imágenes, íconos, símbolos, música o efectos especiales sonoros, y que de alguna manera podemos interpretarla, es potencialmente audiovisual; no comunicación obstante, para convertirse en un mensaje transmisible debe pasar por diferentes etapas todavía.

**Tabla 1**

*Lenguaje audiovisual interactivo y comunicación audiovisual interactiva*

Elemento distintivo	Lenguaje Audiovisual Interactivo	Comunicación Audiovisual Interactiva
---------------------	----------------------------------	--------------------------------------

Diferencia	Conjunto de símbolos, signos visuales y sonoros que se utilizan de forma interactiva para transmitir mensajes en medios digitales.	Proceso de intercambio de información entre emisor y receptor mediante medios audiovisuales que permiten la interacción.
Función	Se centra en cómo se estructuran y utilizan los signos visuales y sonoros para crear contenido interactivo.	Se enfoca en el proceso de transmisión y recepción de mensajes audiovisuales con la posibilidad de interacción entre las partes.
Componentes Principales	Elementos visuales (imágenes, gráficos), sonoros (música, efectos) y la interacción (clics, elecciones del usuario).	Emisor, receptor, mensaje, canal (medios audiovisuales interactivos), retroalimentación y contexto.
Aplicación	Desarrollo de videojuegos, simulaciones educativas, contenido interactivo en plataformas digitales.	Videochats, plataformas de aprendizaje interactivo, redes sociales con contenido multimedia interactivo.

*Nota.* En la tabla se distinguen las diferencias entre Lenguaje audiovisual interactivo y comunicación audiovisual interactiva

El cuadro compara el lenguaje audiovisual interactivo con la comunicación audiovisual interactiva, resaltando sus diferencias clave. El lenguaje audiovisual interactivo se refiere al conjunto de signos visuales y sonoros que se estructuran para crear contenidos donde el usuario puede interactuar directamente, como en un videojuego o un video con opciones de elección. Por otro lado, la comunicación audiovisual interactiva se enfoca en el proceso de intercambio de información entre emisor y receptor mediante medios que permiten la interacción, como en un webinar en vivo o una plataforma de aprendizaje interactivo. Mientras que el lenguaje se centra en la creación de contenido interactivo, la comunicación se enfoca en el proceso bidireccional de enviar y recibir información.

### 3. La educación audiovisual interactiva

La educación audiovisual se refiere al uso de recursos y técnicas audiovisuales, como videos, imágenes, y sonidos, para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Este enfoque integra herramientas multimedia para proporcionar una experiencia educativa más dinámica y enriquecedora, permitiendo a los estudiantes interactuar con el contenido de manera más profunda y efectiva. Al combinar elementos visuales y auditivos, la educación audiovisual no solo facilita la comprensión de conceptos complejos, sino que también fomenta la retención de información y el desarrollo de habilidades críticas, ofreciendo una forma innovadora y participativa de aprender, se sustenta lo anterior den relación a lo que dice Martínez (2021, p.4) al indicar que: el lenguaje audiovisual en educación debe utilizarse de manera racional, reflexiva, integrada en un contexto.

Es importante diferenciar entre la educación audiovisual y el entretenimiento audiovisual, ya que la educación audiovisual y el entretenimiento audiovisual tienen como semejanza que utilizan recursos multimedia como videos, imágenes y sonidos, pero con propósitos distintos. La educación audiovisual tiene como objetivo principal facilitar el aprendizaje y la comprensión de conceptos, utilizando herramientas y recursos para presentar información de manera estructurada y didáctica, promoviendo la participación activa y el pensamiento crítico. En contraste, el entretenimiento audiovisual se centra en proporcionar diversión y ocio, utilizando medios audiovisuales para ofrecer experiencias agradables o emocionantes, sin un enfoque educativo. Mientras que la educación busca transmitir conocimientos y desarrollar habilidades, el entretenimiento se enfoca en el disfrute y la evasión, priorizando el impacto emocional y la narrativa.

**Tabla 2**

*Diferencias entre la educación audiovisual y el entretenimiento audiovisual*

Elemento a diferenciar	Educación Audiovisual	Entretenimiento Audiovisual
Objetivo Principal	Facilitar el aprendizaje, crítica, análisis y la comprensión de contenidos educativos.	Proporcionar diversión, distracción y entretenimiento al público.
Utilidad	Pedagógico, centrado en la adquisición de conocimientos y habilidades.	Recreativo, centrado en el disfrute y el ocio.
Contenido	Didáctico y formativo, diseñado para educar y desarrollar competencias.	Narrativo, artístico o humorístico, diseñado para entretener.

Participación de los sujetos	Puede requerir interacción activa, reflexión y análisis por parte del estudiante.	Generalmente pasiva, con un enfoque en el disfrute del contenido.
Materiales	Documentales educativos, tutoriales, lecciones en video, material didáctico.	Películas, series, programas de televisión, videos musicales.
Forma de evaluación	Los resultados pueden ser medidos a través de pruebas, tareas o participación activa.	No suele haber evaluación; el éxito se mide por la satisfacción y el entretenimiento del público.
Duración del Impacto	Busca un impacto duradero en el conocimiento y habilidades del espectador.	Impacto temporal, centrado en el placer inmediato y la experiencia momentánea.

*Nota.* En la tabla se pueden observar las diferencias entre la educación audiovisual y el entretenimiento audiovisual

El cuadro compara la educación audiovisual con el entretenimiento audiovisual, destacando sus diferencias clave. La educación audiovisual se enfoca en facilitar el aprendizaje y desarrollar habilidades mediante contenido didáctico y formativo. Su objetivo es tener un impacto duradero en el conocimiento del espectador, y puede requerir una participación activa y reflexiva. En contraste, el entretenimiento audiovisual se centra en ofrecer diversión y distracción, utilizando contenidos narrativos o artísticos para generar placer inmediato. El público generalmente participa de manera pasiva, y el éxito se mide por el disfrute del contenido.

Las emociones juegan un papel fundamental en el aprendizaje cuando se utilizan elementos audiovisuales, superando el simple uso de la racionalidad. Integrar imágenes, sonidos y videos que evocan emociones puede mejorar significativamente la retención y comprensión de la información.

La didáctica audiovisual interactiva se refiere al uso de recursos y métodos educativos que combinan elementos visuales y auditivos con acciones participativas para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, al respecto Soler y Figueroa (2019, p.3) mencionan respecto a la didáctica audiovisual que las relaciones existentes entre la didáctica audiovisual y la educación mediática profesionalizada mantienen un nivel de interacción tanto en sus componentes internos con carácter procesal que demuestran su naturaleza pedagógica.

La didáctica audiovisual interactiva no solo presenta información de manera visual y auditiva, sino que también involucra a los estudiantes en actividades que requieren su participación. Esta interactividad promueve una mayor implicación y personalización del aprendizaje, ayudando a consolidar conceptos y habilidades mediante la práctica en tiempo virtual. Al ofrecer una experiencia educativa más dinámica y adaptativa, la didáctica audiovisual interactiva busca mejorar la comprensión y retención del material, adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades individuales.

Por lo tanto; la didáctica audiovisual se refiere al enfoque pedagógico que utiliza elementos visuales y sonoros para facilitar el aprendizaje, integrando imágenes, sonidos y videos para hacer la enseñanza más efectiva y atractiva. Este enfoque abarca la metodología y planificación de cómo se emplean estos elementos para transmitir información y mantener el interés de los estudiantes, contrario a los recursos didácticos audiovisuales que son los materiales específicos que emplean estos elementos, como videos educativos, presentaciones multimedia y aplicaciones interactivas. Estos recursos sirven como herramientas prácticas que los docentes utilizan para aplicar la didáctica audiovisual en el aula, facilitando la presentación de contenido y la interacción con los estudiantes. En esencia, la didáctica audiovisual es el enfoque metodológico, mientras que los recursos didácticos audiovisuales son los medios concretos utilizados para implementar ese enfoque. A continuacuí se presenta un cuadro comparativo entre didáctica audiovisual interactiva y recursos didácticos audiovisuales interactivos:

**Tabla 3**

*Diferencias entre Didáctica Audiovisual Interactiva y Recursos Didácticos Audiovisuales Interactivos*

Elemento a diferenciar	Didáctica Audiovisual Interactiva	Recursos Didácticos Audiovisuales Interactivos
Definición	Enfoque pedagógico que utiliza técnicas y metodologías basadas en el uso de medios audiovisuales y elementos interactivos para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje.	Materiales y herramientas específicos que combinan elementos visuales y auditivos con funcionalidades interactivas para apoyar el proceso educativo.
Función	Diseñar y aplicar estrategias educativas que integren la interactividad con el contenido	Proporcionar herramientas y materiales que los estudiantes puedan utilizar de manera

	audiovisual para mejorar el aprendizaje.	activa para interactuar con el contenido educativo.
Finalidad	Metodológico y pedagógico, enfocado en cómo se debe enseñar y facilitar el aprendizaje mediante el uso de recursos interactivos.	Práctico y técnico, centrado en los materiales y herramientas disponibles para la enseñanza y el aprendizaje.

*Nota.* En la tabla se pueden observar las diferencias entre Didáctica Audiovisual Interactiva y Recursos Didácticos Audiovisuales Interactivos

El cuadro comparativo destaca las diferencias entre la didáctica audiovisual interactiva y los recursos didácticos audiovisuales interactivos. La didáctica audiovisual interactiva se refiere a un enfoque pedagógico y metodológico que utiliza estrategias educativas basadas en la interactividad y el uso de medios audiovisuales para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se centra en cómo enseñar de manera efectiva utilizando estos elementos.

A continuación, se abordará la metodología del artículo, detallando los métodos utilizados para la investigación y el análisis del lenguaje audiovisual interactivo en el sistema a distancia.

## METODOLOGÍA

En el artículo sobre "El lenguaje audiovisual interactivo en el sistema a distancia", se emplean diversos métodos para abordar el análisis del tema con precisión y profundidad. El método sistemático se centra en la organización y estructuración metódica del análisis del lenguaje audiovisual interactivo. Al aplicar este método, el artículo descompone el tema en sus componentes esenciales, como los elementos visuales, sonoros y las participaciones interactivas, para examinar cómo interactúan dentro de los sistemas a distancia. La aplicación de este enfoque asegura una comprensión integral y ordenada de cómo el lenguaje audiovisual interactivo se integra y funciona en entornos educativos y tecnológicos.

En conjunto, estos métodos permiten un análisis profundo y bien fundamentado del lenguaje audiovisual interactivo en sistemas a distancia, ofreciendo una visión clara de cómo estos elementos se integran y afectan la comunicación y el aprendizaje en entornos digitales.

La metodología empleada en esta investigación es de tipo cualitativa, diseñada para explorar en profundidad las experiencias y perspectivas de los participantes en relación con la materia de Deontología Jurídica. El diseño de la investigación se basa en un enfoque analítico, permitiendo una comprensión detallada de los datos recogidos. La población objeto de estudio está constituida por 57 estudiantes de la

Unidad Académica Profesional de Cuautitlán Izcalli, UAEMEX, quienes están inscritos en la materia de Deontología Jurídica. Para obtener una muestra representativa, se seleccionaron 40 estudiantes que participan activamente en la materia.

La técnica de levantamiento de datos consiste en la aplicación de encuestas, las cuales se administran a través de un cuestionario estructurado y distribuido mediante un formulario en línea. Este cuestionario ha sido diseñado para captar las opiniones y percepciones de los estudiantes respecto al aprendizaje mediante el lenguaje audiovisual interactivo. La validación del cuestionario se realiza para asegurar que el instrumento sea confiable y preciso, empleando técnicas como la validación por expertos y la prueba piloto, garantizando así la validez y fiabilidad de los datos obtenidos para el análisis posterior.

## RESULTADOS Y DISCUSION

En el análisis del artículo se revisaron las respuestas de una encuesta realizada a estudiantes de la materia de Deontología Jurídica en la Unidad Académica Profesional de Cuautitlán Izcalli, UAEMEX. La población total de estudiantes en la materia es de 57, para obtener una muestra representativa se seleccionó a 40 estudiantes lo que equivale al 70% de la población total.

La elección de la muestra se realizó mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, se consideraron los estudiantes que estaban disponibles y dispuestos a participar en el estudio durante el período de aplicación de la encuesta, este enfoque permitió captar una diversidad de opiniones y experiencias relacionadas con el tema de estudio, el instrumento utilizado para la recolección de datos fue un cuestionario diseñado para capturar opiniones y experiencias específicas de los participantes en relación con el impacto del lenguaje audiovisual interactivo en el contexto educativo., la revisión detallada de las respuestas proporcionadas en el cuestionario permitió obtener una visión clara sobre la percepción y el impacto del material audiovisual en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Se asignaron tres actividades a los estudiantes para evaluar la interacción con el lenguaje audiovisual en el contexto de la materia de Deontología Jurídica. Estas actividades proporcionaron una visión integral de cómo los estudiantes experimentan y comprenden diferentes formas de lenguaje audiovisual.

Los objetivos de las actividades que se SOLICITARON a los estudiantes de Deontología Jurídica de la Unidad Académica Profesional de Cuautitlán Izcalli de la UAEMEX son los siguientes:

**Tabla 4**

*Objetivos de la actividad*

Audio	Visual	Interactivo
-------	--------	-------------

Escuchar el audio que se indica, para comprender la definición de lo que es la Deontología Jurídica	Visualizar las diversas imágenes que se presentan, para definir lo que es la deontología jurídica	Participar en el material audiovisual interactivo, para comprender lo que es la Deontología Jurídica
---	---	--

*Nota.* En la tabla se especifican los objetivos de las actividades que se asignaron a los estudiantes. Se dejó una actividad a los estudiantes siguiendo las siguientes instrucciones: se les pidió que realizaran una tarea que involucrara la interacción con distintos formatos de contenido audiovisual. La actividad consistió en tres partes: primero, los estudiantes debían analizar una imagen específica, evaluando su percepción y comprensión del contenido visual. En segundo lugar, se les solicitó que escucharan y respondieran a un archivo de audio, para examinar su capacidad de interpretar estímulos auditivos. Finalmente, se les proporcionó material audiovisual interactivo para que interactuaran con él y respondieran a las diferentes funciones y elementos multimedia presentes. Esta actividad fue diseñada para evaluar cómo los estudiantes interactúan y responden a diversas formas de lenguaje audiovisual. A continuación, se presentan las instrucciones que se dieron:

**Tabla 5**

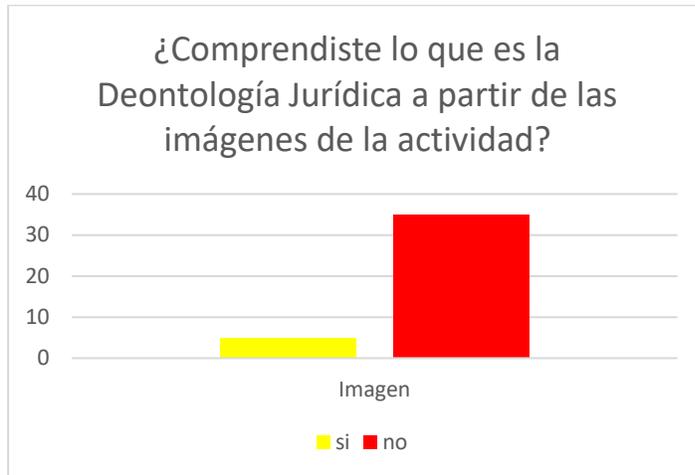
*Instrucciones de la actividad*

Audio	Visual	Interactivo
1.- Escucha el audio de la definición de Deontología Jurídica 2.- Selecciona los elementos esenciales de la definición 3.- Crea una definición de Deontología Jurídica	1.- Observa las imágenes que se presentan 2.- Interpreta lo que es la Deontología Jurídica 3.- Define de acuerdo a las imágenes lo que es la Deontología Jurídica	1.- Participa en el material interactivo 2.- Interactúa con el material revisando los contenidos de audio y video 3.- Define lo que es la Deontología Jurídica a partir de la información que se obtuvo del materia interactivo

*Nota.* En la tabla se pueden observar las instrucciones para la elaboración de las actividades. Se realizaron tres preguntas con el objetivo de analizar la percepción de los estudiantes respecto a la imagen, el audio y el contenido interactivo en relación con su proceso de aprendizaje. La primera pregunta que se hizo fue: ¿Comprendiste lo que es la Deontología Jurídica a partir de las imágenes de la actividad? A continuación, se presentan los resultados obtenidos:

### Gráfica 1

*Actividad en relación a una Imagen*



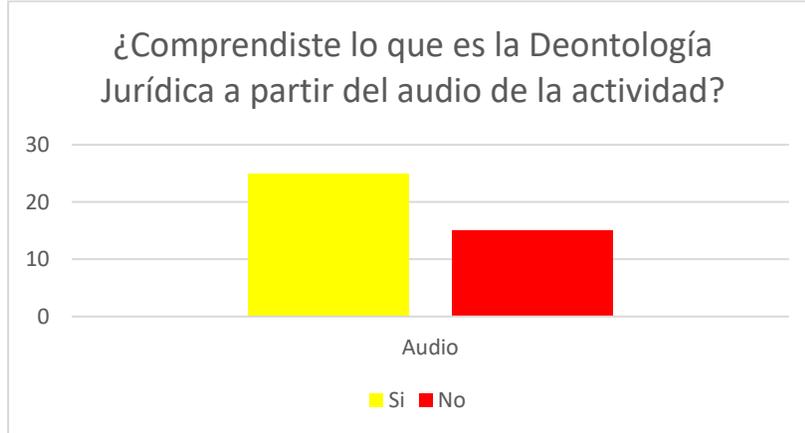
*Nota.* En la gráfica se visualizan los resultados obtenidos de la comprensión del termino Deontología Jurídica a partir de una imagen

El análisis de la gráfica revela que la mayoría de los estudiantes no comprendió adecuadamente la definición de Deontología Jurídica. Esto se debe a que las imágenes proporcionadas contenían información insuficiente sobre el tema, lo que llevó a interpretaciones imprecisas y subjetivas. Cada estudiante interpretó las imágenes de manera diferente, lo que resultó en una comprensión variada y a menudo incorrecta del concepto. La falta de información detallada y la ambigüedad en las imágenes contribuyeron a que la definición de Deontología Jurídica no se comunicara de manera efectiva a través de este formato visual.

La siguiente pregunta que se realizó fue: ¿Comprendiste lo que es la Deontología Jurídica a partir del audio de la actividad? Las respuestas que se obtuvieron son las que a continuación se presentan en la gráfica:

### Gráfica 2

*Actividad en relación a un audio*



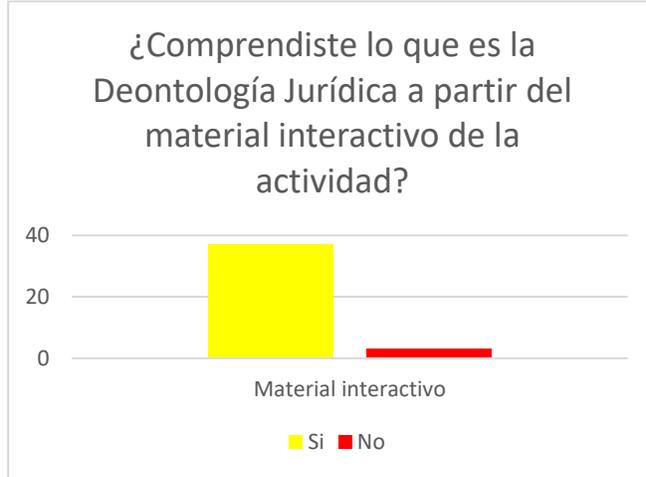
*Nota.* En la gráfica se pueden observar los resultados obtenidos respecto a la comprensión del concepto de Deontología Jurídica a partir de un audio

El análisis de la gráfica muestra que la mayoría de los alumnos comprendió adecuadamente lo que es la Deontología Jurídica. Sin embargo, aquellos que señalaron no entender completamente el concepto lo atribuyen a la imposibilidad de resolver las dudas que surgieron respecto a los contenidos del audio proporcionado. Esta dificultad para aclarar sus inquietudes impactó negativamente en su comprensión del tema, sugiriendo que la falta de claridad o la insuficiente explicación en el contenido auditivo afectó la capacidad de algunos estudiantes para comprender la definición de Deontología Jurídica de manera efectiva.

La siguiente pregunta que se formuló es: ¿Comprendiste lo que es la Deontología Jurídica a partir del material interactivo de la actividad? De conformidad a las respuestas que emitieron los estudiantes se diseñó la siguiente gráfica.

### Gráfica 3

*Actividad en relación a material interactivo*



*Nota.* La gráfica contiene los resultados de la comprensión del termino de Deontología Jurídica a partir de un material interactivo

El análisis de la gráfica indica que la mayoría de los estudiantes comprendió la definición de Deontología Jurídica. No obstante, señalaron que un área de oportunidad en el material interactivo es la falta de profundización en el conocimiento, ya que los contenidos se abordan de manera general. Los estudiantes sugieren que una mayor profundización en los temas podría mejorar la comprensión y el aprendizaje, proporcionando un entendimiento más detallado y específico de la materia.

Se sugiere que, tanto en el análisis de la imagen como en el audio y en el material interactivo, se implemente posteriormente una sesión de retroalimentación con el docente. Esta retroalimentación permitiría resolver las dudas surgidas durante el proceso de aprendizaje y proporcionar una profundización en los aspectos del conocimiento que no se han abordado de manera suficiente mediante los recursos que se utilizaron. La interacción directa con el docente facilitaría la aclaración de conceptos y fortalecería la comprensión del contenido, mejorando así la calidad del aprendizaje.

## DISCUSIÓN

La discusión del análisis del lenguaje audiovisual interactivo en el sistema de educación a distancia ha permitido identificar aspectos cruciales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en la investigación se evidenció que si bien la mayoría de los estudiantes logró comprender la definición de Deontología Jurídica hubo limitaciones relacionadas con la profundidad y claridad de los materiales proporcionados. El material audiovisual especialmente en sus componentes de imagen y audio careció de la información suficiente para ofrecer una comprensión más precisa y detallada lo que resultó en interpretaciones subjetivas y en algunos casos incorrectas.

Se observó que la falta de mecanismos efectivos para resolver dudas en particular sobre el contenido auditivo afectó la comprensión de algunos estudiantes, este hallazgo resalta la necesidad de contar con espacios de retroalimentación en los que los alumnos puedan aclarar sus inquietudes y recibir explicaciones más completas, la ausencia de estas interacciones limitó la capacidad de algunos para adquirir el conocimiento esperado de manera efectiva.

El lenguaje audiovisual interactivo puede ser una herramienta eficaz en la educación a distancia su efectividad depende de la calidad del contenido y del apoyo docente. Una integración más cuidadosa de estos elementos contribuirá a mejorar la comprensión y el aprendizaje de los estudiantes en temas complejos como la Deontología Jurídica.

## **CONCLUSIONES**

El análisis del lenguaje audiovisual interactivo en el sistema a distancia ha revelado varias observaciones clave sobre su impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En primer lugar, se constató que la mayoría de los estudiantes comprendió adecuadamente la definición de Deontología Jurídica. Sin embargo, se identificó que la falta de profundidad en el material interactivo, al abordar los contenidos de manera general, limitó la comprensión más detallada del tema. Esta situación fue exacerbada por la insuficiente información proporcionada en las imágenes y el audio, que resultaron en interpretaciones imprecisas y subjetivas.

Por lo tanto, se recomienda que se implemente una estrategia de retroalimentación posterior a las actividades que incluya una revisión conjunta de los materiales audiovisuales interactivos y una discusión con el docente. Esta medida permitiría resolver las dudas y profundizar en el conocimiento que no se ha abordado en el material interactivo. Con estas mejoras, se puede esperar una mayor claridad en la comprensión de los conceptos y una experiencia de aprendizaje más completa y enriquecedora para los estudiantes.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Calónico Lucio, C. (2020). Introducción al lenguaje audiovisual: Manual práctico. Fideicomiso para la Promoción y Desarrollo del Cine Mexicano en la Ciudad de México. <https://procine.cdmx.gob.mx/storage/app/media/Manuales%20Audiovisuales/1-manual-de-introduccion-d.pdf>
- Guevara Calume, Roberto y Mira Mejía, John Fredy. (2018). La interactividad en los contenidos digitales: Objetos virtuales de aprendizaje y MOODCs. Proceedings of the II International Conference

Martínez Romero, A. et. al. (2021). Lenguaje: instrumento del desarrollo humano. *Revista digital universitaria*.

[https://www.revista.unam.mx/2021v22n5/lenguaje\\_instrumento\\_del\\_desarrollo\\_humano/](https://www.revista.unam.mx/2021v22n5/lenguaje_instrumento_del_desarrollo_humano/)

Peralta Montecinos, J. (2000). Adquisición y desarrollo del lenguaje y la comunicación: una visión pragmática constructivista centrada en los contextos. *Límite*.

<https://www.redalyc.org/pdf/836/83600704.pdf>

Ríos Hernández, I. (2010). El lenguaje: herramienta de reconstrucción del pensamiento. *Razón y palabra*.

<https://www.redalyc.org/pdf/1995/199514906041.pdf>

Soler Rodríguez, R. y Figueroa Corrales, E. (2019). "Contexto Audiovisual". Una aplicación en m-learning para la formación del maestro. Atenas.

Terrazas Jiménez, A. S. y Coca Fiorilo, J. A. (2019). Educación audiovisual: La palabra hecha imagen. UPAL. <https://upal.edu.bo/wp-content/uploads/2021/05/Educacion-Audiovisual-.pdf>